Nama Use Case	:	Mengolah Data Barang
Actor		Operator dan Pemilik
Deskripsi		Use Case ini digunakan untuk mengolah data barang
Pre Condition		Form data barang telah terbuka
Cost Condition		Data akan tersimpan dalam data barang
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
Actor menyimpan data barang		
Lalu simpan dengan tombol CREATE		
		System akan menyimpan data dalam table data barang
		System akan menampilkan update dari data barang
Actor memperbarui data barang		
Lalu update dengan tombol UPDATE		
		System akan menyimpan data yang baru diupdate
		System menampilkan kembali data yang sudah diperbarui
Actor menghapus data barang		
Lalu hapus dengan tombol DELETE		
		System akan menghapus salah satu baris dalam data barang
		System menampilkan kembali data yang sudah diperbarui
Alternative actor dapat melihat data barang		
Nama Use Case	:	Login
Actor	:	Pemilik, Operator , Karyawan dan Kasir
Deskripsi	:	Use Case ini digunakan untuk mengakses web
Pre Condition	:	Form Data Akun telah dibuka
Cost Condition	:	Data akun akan disimpan didalam table
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
Actor mengisikan id dan password di form login		
Lalu masuk dengan tombol LOGIN		
		System akan mencari data dalam table data akun
		Jika data sesuai dengan isi dalam table, maka system mengijinkan masuk
		Jika data tidak sesuai dengan isi dalam table data akun, maka akan muncul peringatan "Maaf, Akun Tidak Terdaftar" dan kembali ke form login yang kosong
Nama Use Case	:	Melihat Data Barang

Actor	:	Pemilik, Operator, Kasir, Karyawan
Deskripsi	:	Use Case ini digunakan untuk melihat data perbarang
Pre Condition	:	Form data barang telah terbuka
Cost Condition	:	Data Barang terimpan di tabel
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
Aktor mengisikan kode barang/nama barang		
2. Klik tombol CARI		
		3. Sistem akan melakukan pengecekan data barang
		4. Jika kode barang/nama barang tidak cocok, maka system akan menampilkan pesan "MAAF BARANG TIDAK VALID"
		<ol><li>Jika data yang diisikan sesuai, maka data barang akan tersimpan di table data barang.</li></ol>
Alternatif: Memeriksa stok barang		